

LES
RÈGLES
DE
JEU



AMERICAN DREAM

DEAL est un jeu de société pour 3 à 6 joueurs dans lequel chacun prend le contrôle d'un clan mafieux et cherche à asseoir sa domination sur le narcotrafic en Amérique.

Le jeu est avant tout une histoire de respect, le premier à accumuler 10 points de respect triomphe !

Pour arriver à leurs fins, les joueurs doivent conquérir des territoires et recruter des troupes. Afin de progresser plus rapidement, ils peuvent produire ou acheter de la came pour l'écouler ou la revendre au prix fort.

DEAL est un jeu de stratégie, de négociation comme de bluff car, pour l'emporter, les joueurs doivent avancer à visage masqué et saisir toutes les opportunités !

ÉLÉMENTS DE JEU

PLATEAU

Le jeu se déroule sur un plateau représentant l'Amérique du Nord, l'Amérique Centrale et une partie de l'Amérique du Sud. Le plateau est divisé en territoires appartenant à 3 types :

Les **territoires consos**, en bleu, rapportent \$1M à chaque tour et permettent d'écouler un pion came pour \$4M.

Les **territoires prods**, en rouge, permettent à chaque tour de recruter 1 soldat ou de produire 1 pion came.

Les **territoires gris**, n'apportent aucune ressource mais peuvent néanmoins s'avérer d'une importance stratégique.

CAPITALES

Les territoires prods ou consos entourés par des frontières blanches sont des capitales. Ces territoires génèrent plus de ressources. **Medellín** et **La Paz** sont les 2 capitales prods, elles génèrent 3 soldats et/ou pions came par tour. **New York City** et **Las Vegas** sont les 2 capitales consos, elles rapportent \$3M par tour et permettent d'écouler n'importe quel nombre de pions came pour \$4M l'unité.

Toutefois, les capitales demeurent sous l'emprise de la pègre locale lorsqu'elles ne sont pas sous le contrôle d'un clan. C'est pourquoi, à la différence des territoires normaux, pour conquérir une capitale inoccupée, un clan doit remporter un combat contre une troupe d'une valeur de 10.

En terme de jeu, les capitales sont toujours considérées comme des territoires normaux de leur type, et ce à tous points de vue. Une capitale prod reste un territoire prod, une capitale conso un territoire conso.



ROUTES MARITIMES

Les routes maritimes sont représentées sur le plateau par des flèches qui rejoignent plusieurs territoires à travers les zones maritimes en noir.

À tous points de vue, 2 territoires connectés par une route maritime sont considérés comme étant adjacents.

TROUPES

Chaque clan dispose de troupes à ses couleurs. Chaque troupe est représentée par un pion distinct sur le plateau qui se déplace de territoire en territoire. Les troupes permettent de contrôler des territoires et de combattre.

Chaque troupe a une **valeur de troupe** qui représente sa résistance lors des combats et permet d'utiliser les armes les plus puissantes.

Il existe trois types de troupes :



Les **soldats** sont les gangsters au plus bas de la hiérarchie de chaque clan. Ils ne sont pas très dangereux individuellement mais sont souvent nombreux. Un clan peut avoir jusqu'à 50 soldats en même temps sur le plateau.

Chaque soldat a une valeur de troupe de 1.



Les **lieutenants** sont plus dangereux que de simples soldats, ils représentent les fidèles conseillers et hommes de main du boss. Un clan peut avoir jusqu'à 3 lieutenants en même temps sur le plateau et ils peuvent chacun se déplacer de 2 territoires par tour.

Chaque lieutenant a une valeur de troupe de 3.



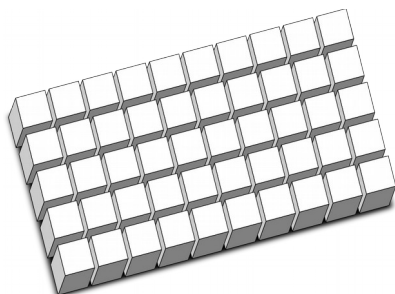
Les **boss** représentent les joueurs sur le plateau. Chaque clan ne dispose que d'un seul et unique boss. S'il vient à mourir, ce clan est éliminé. Les boss sont très puissants mais aussi prudents : ils ne peuvent attaquer qu'un autre boss.

Un boss a une valeur de troupe de 6.

Un clan contrôle tous les territoires où se trouvent au moins une de ses troupes. Les troupes de deux clans ne peuvent rester sur un même territoire. Si un clan déplace ses troupes sur un territoire contrôlé par un autre clan, un combat est déclenché. À l'issue de ce combat, il ne restera plus sur le territoire que les troupes d'un seul clan.

PIONS CAME

Les pions came permettent de gagner beaucoup de narcodollars et de prendre l'ascendant sur ses adversaires. Avant d'écouler sa marchandise, un clan doit néanmoins l'acheminer du producteur au consommateur, sans se la faire voler au passage bien sûr !



Les pions came sont produits sur les territoires prods et écoulés sur les territoires consos. Ils se déplacent de territoires en territoires comme des troupes et ils peuvent être achetés ou vendus lors de la phase de deal.

Il n'y a pas de limite au nombre de pions came qui peuvent se trouver sur un même territoire. Toutefois, il ne peut y avoir plus de 50 pions came en même temps sur le plateau. Une fois cette limite atteinte, on ne peut en produire davantage.

Un pion came est contrôlé par le clan contrôlant le territoire où il se trouve. Si un joueur prend le contrôle d'un territoire, il prend également le contrôle des pions came qui s'y trouvent. Autrement dit, il les vole !

NARCODOLLARS

Plus sales et moins honnêtement gagnés que de vrais dollars, les narcodollars sont utilisés dans le jeu comme monnaie. Ils permettent de recruter de nouvelles troupes et de conclure des transactions avec d'autres clans.

Les narcodollars sont comptés en millions. Les règles utilisent le symbole \$M pour faire référence à un million de narcodollars. Par exemple, \$0,5M signifie un demi-million de narcodollars, \$1M un million de narcodollars et \$4M quatre millions.

Le jeu utilise des billets de \$0,5M, \$1M et \$5M. Chaque clan peut garder une réserve de billets. Les autres billets sont conservés dans la banque, où les clan prennent leurs revenus et où ils remettent les narcodollars dépensés. A tout moment, un clan peut échanger des billets avec la banque pour faire de la monnaie.



CARTES

Le jeu fait appel à 5 types de cartes :

Les cartes clans indiquent le clan contrôlé par chaque joueur. Sur chaque carte clan est indiquée la règle spéciale du boss du clan en question ainsi que l'effet de son arme spéciale. De plus, chaque carte clan intègre un résumé des phases de jeu.



Les cartes cibles et les cartes profils permettent aux clans de gagner des points de respect. Les cartes profils indiquent une suite d'objectifs à remplir et les cartes cibles un boss à éliminer. Ces cartes sont gardées secrètes aussi longtemps que possible, ce qui permet à un clan de masquer ses intentions jusqu'à être en position de remporter la partie !



Les cartes armes constituent un arsenal varié, allant de la peau de banane au tank, utilisé lors des combats. Le chiffre en haut à droite de chaque carte indique ses dégâts. Le nombre de silhouettes en bas à gauche indique la valeur de troupe nécessaire pour l'utiliser.



Les cartes événements sont piochées pendant le jeu à chaque fois qu'un clan gagne des points de respect. Les événements de clan sont des bonus, ou des crasses, que les clans peuvent utiliser à leur avantage. Les événements généraux représentent des situations imprévues, dues à la météo, à des bouleversements politiques ou encore aux forces de l'ordre, qui ajoutent du piment aux parties !



MISE EN PLACE

Sur le territoire de départ de chaque clan sont placés 1 boss, 1 lieutenant et 2 soldats aux couleurs de ce clan. Le territoire de départ d'un clan est indiqué sur le plateau par son logo.

De plus, un soldat de chaque clan est placé sur le zéro de la jauge de respect, sur la gauche du plateau.

Les cartes armes sont mélangées puis placées faces cachées sur le plateau pour constituer la pioche de cartes armes. Les cartes armes abattues au cours du jeu sont placées dans la défausse de cartes armes juste à côté.

Les cartes événements sont mélangées puis placées faces cachées sur le plateau pour constituer la pioche de cartes événements. Les cartes événements utilisées au cours du jeu sont placées dans la défausse de cartes événements juste à côté.

Lorsque la pioche d'un type de carte donné est vide, on mélange la défausse correspondante pour constituer une nouvelle pioche.

Tous les billets sont réunis pour constituer la banque.

I - ORDRE DE JEU

Pour déterminer dans quel ordre vont jouer les joueurs, chacun pioche une carte arme et la dévoile. Celui qui a pioché la carte infligeant les dégâts les plus élevés est le premier joueur (s'il y a égalité entre plusieurs joueurs, ces derniers piochent de nouvelles cartes jusqu'à ce qu'ils soient départagés). Les cartes piochées sont ensuite replacées dans la pioche de cartes armes qu'il faut à nouveau mélanger.

L'ordre de jeu commence par le premier joueur puis se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table.

II - CHOIX DES CLANS

Dans l'ordre de jeu, chaque joueur choisit et dévoile une carte clan. Cette carte indique le clan qu'il va diriger pendant la partie et lui donne toutes les informations utiles le concernant.

S'il y a moins de 6 joueurs autour de la table, les troupes des clans non représentés doivent être retirées du plateau une fois les cartes clans attribuées.

Par exemple, si les joueurs ne sont que 5 et que personne n'a choisi la Maras del Diablo, le boss, le lieutenant et les 2 soldats de ce clan sur San Salvador sont retirés du plateau, ainsi que le soldat placé sur la jauge de respect.

III - DISTRIBUTION DES CARTES

Dans l'ordre de jeu, chaque joueur tire au hasard une carte profil et une carte cible puis pioche 5 cartes armes. Ces cartes sont gardées secrètes jusqu'à ce qu'il soit nécessaire de les dévoiler.

S'il y a moins de 6 joueurs autour de la table, les cartes cibles correspondant aux clans non représentés doivent être retirées au préalable.

Par exemple, si aucun joueur ne joue la Maras del Diablo, la carte cible désignant ce clan est mise de côté avant que les joueurs ne tirent leur carte cible.

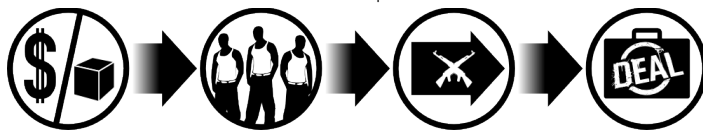
Si un joueur tire son propre clan comme cible, ce n'est pas un problème. Il pourra assassiner indifféremment n'importe quel boss, mais pour gagner seulement 3 points de respect.

TOURS DE JEU

Une fois les préparatifs terminés, la partie proprement dite peut commencer.

Dans l'ordre de jeu, en commençant par le clan contrôlé par le premier joueur, chaque clan effectue un tour complet.

Chaque tour est divisé en 4 phases : phase de ressources, phase de recrutement, phase d'action puis phase de deal. Les phases doivent être résolues successivement dans cet ordre. Lorsqu'un clan a fini sa phase de deal, c'est au clan suivant de jouer.



Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs ai accumulé 10 points de respect. La partie s'arrête alors immédiatement et ce joueur est déclaré vainqueur ! Pour gagner du respect, un joueur doit occuper les territoires marqués d'un chiffre, remplir les objectifs inscrits sur sa carte profil et/ou abattre le boss désigné par sa carte cible.





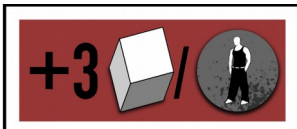
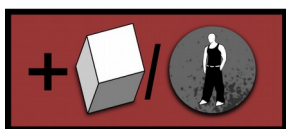
1. PHASE DE RESSOURCES

Lors de sa phase de ressources,

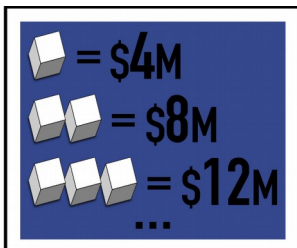
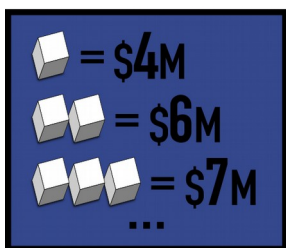
Un clan récolte \$1M par territoire conso qu'il contrôle, c'est à dire sur lequel se trouve au moins une de ses troupes. Une capitale conso rapporte \$3M au lieu d'un seul.



Sur chaque territoire prod qu'il contrôle, un clan peut placer 1 pion came OU 1 soldat. Sur une capitale prod, il peut placer une combinaison de 3 pions came et/ou soldats, au lieu d'un seul (3 pions came, 3 soldats, 2 pions came et 1 soldat ou 1 pion came et 2 soldats).



Un clan peut en outre écouler les pions came qui se trouvent sur des territoires consos qu'il contrôle. Cependant, le prix de revient baisse s'il y a trop d'offre. Sur chaque territoire, le premier pion came écoulé au cours de la même phase rapporte \$4M, le second \$2M et les suivants \$1M chacun seulement. Un joueur peut toujours choisir de ne pas écouler un pion came. Sur une capitale conso, un clan peut récolter \$4M par pion came écoulé au cours d'une même phase, quelque soit leur nombre.



Par exemple, les Krantifics contrôlent 3 pions came sur Los Angeles, 2 sur Las Vegas et 1 sur San Francisco. Ils décident de tous les écouler. Ils gagnent \$7M pour les pions came sur Los Angeles (4 pour le 1^{er}, 2 pour le 2^e et 1 pour le 3^e), \$8M pour ceux sur Las Vegas (4 chacun) et \$4M pour celui sur San Francisco. Au total, ils engrangent \$19M !

Les narcodollars récoltés par un clan sont directement pris dans la banque et placés dans sa réserve. Tous les pions came écoulés sont retirés du plateau.

Vous pouvez être tenté de placer des soldats sur tous vos territoires prods pour avoir rapidement beaucoup de troupes. Néanmoins, un pion came pourra être vendu ou écoulé plusieurs \$M et vous permettra, à terme, de recruter davantage de soldats.





2. PHASE DE RECRUTEMENT

Lors de sa phase de recrutement, un clan peut recruter des soldats pour \$1M chacun, et des lieutenants pour \$6M chacun.

\$1M = 
MAX 50

\$6M = 
MAX 3

Recruter des soldats est le moyen le plus économique d'accumuler le maximum de valeur de troupe. En comparaison, les lieutenants sont chers. Ils présentent cependant l'immense avantage de se déplacer rapidement et permettent ainsi nombre de coups tordus.

Les narcodollars dépensés par un clan pour recruter des troupes sont retirés de sa réserve et replacés dans la banque.

Un clan doit placer les troupes qu'il recrute sur des territoires prods ou consos qu'il contrôle, ou sur le territoire où se trouve son boss, même s'il s'agit d'un territoire gris. Ceci concerne les troupes recrutées à n'importe quel moment du jeu, qu'elles soient achetées durant la phase de recrutement ou obtenues grâce à des cartes événements.



Tant qu'il dispose des narcodollars nécessaires, un clan peut recruter autant de troupes qu'il le désire au cours d'une même phase. Néanmoins, un clan ne peut avoir plus de 50 soldats et 3 lieutenants au même moment sur le plateau. Il ne peut donc plus recruter de soldats une fois qu'il en a déjà 50, ni de lieutenants une fois qu'il en a déjà 3. Cette limitation s'applique pour les troupes recrutées à n'importe quel moment du jeu, qu'elles soient achetées durant la phase de recrutement, placées durant la phase de ressources ou obtenues grâce à des cartes événements.

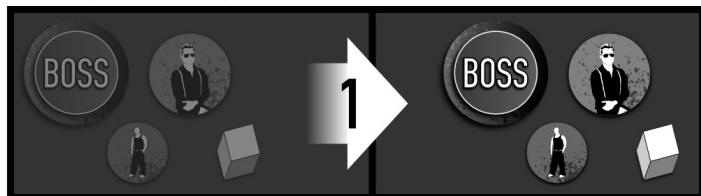
Il est parfois plus sage de garder quelques narcodollars en réserve plutôt que de les dépenser dès qu'ils sont récoltés. Vous pourrez ainsi recruter lorsque cela deviendra vraiment nécessaire, et à l'endroit le plus approprié, pour une contre-attaque par exemple. De plus, les narcodollars peuvent éventuellement vous servir à acheter des pions came à d'autres joueurs. Il est possible ainsi de faire fructifier vos ressources et de recruter encore plus de troupes par la suite.



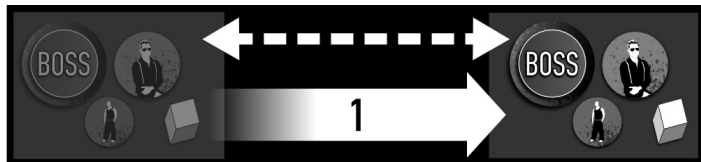


3. PHASE D'ACTION

Lors de sa phase d'action, un clan peut déplacer toutes ses troupes, ainsi que tous les pions came qu'il contrôle. Un clan peut déplacer ses troupes et ses pions simultanément, en groupe ou l'un après l'autre, comme bon lui semble.



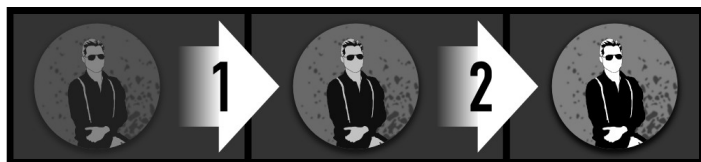
Les déplacements se font d'un territoire vers un autre territoire adjacent au premier. Deux territoires reliés par une route maritimes sont considérés comme adjacents.



Par exemple, un soldat ou un pion came peuvent se déplacer directement de Cayenne à Philadelphie.

Le boss et les soldats peuvent chacun se déplacer de 1 territoire.

Les lieutenants peuvent chacun se déplacer de 2 territoires. Ces deux déplacements doivent être effectués d'un seul coup et au même moment lors de la phase. Si le premier déplacement d'un lieutenant déclenche un combat, il doit s'arrêter et son second déplacement est perdu.



Par exemple, un lieutenant sur San Salvador peut se déplacer en une seule phase d'action jusqu'à Miami, en passant par La Habana. Toutefois, si des troupes ennemies se trouvent sur La Habana, le lieutenant est stoppé sur ce territoire et un combat est déclenché normalement.

Les pions came contrôlés par le clan peuvent chacun être déplacés de 1 territoire, mais toujours à destination d'un territoire contrôlé par le clan. Un pion came peut néanmoins être déplacé en même temps qu'une troupe, donc éventuellement vers un territoire non contrôlé, mais qui le sera une fois troupe et pion came arrivés à destination.

Par exemple, les Segadores disposent d'un soldat et d'un pion came sur Corpus Christi. Dallas est inoccupé. Ils ne peuvent pas déplacer simplement le pion came vers Dallas car ils ne contrôlent pas ce territoire. Toutefois, les Segadores ont la possibilité de déplacer simultanément le soldat et le pion came jusqu'à Dallas.

Lorsqu'un clan déplace une ou plusieurs troupes sur un territoire contrôlé par un autre clan ou sur une capitale, un combat est déclenché. Toutes les troupes présentes sur le territoire disputé sont engagées. Le clan qui s'est déplacé est l'attaquant, l'autre est le défenseur. La phase d'action est interrompue et ne reprend qu'une fois le combat terminé.

Comme tous les déplacements peuvent être simultanés, il est possible d'attaquer un même territoire avec des troupes venant de plusieurs territoires. Un clan peut au contraire décider de déplacer ses troupes une par une sur un même territoire, provoquant un nouveau combat à chaque fois, tant que des troupes adverses s'y trouvent encore.

Par exemple, les Yanagi peuvent attaquer les Krantifics à Seattle en déplaçant simultanément vers ce territoire 5 soldats qui se trouvent à Vancouver, 1 soldat qui se trouve à Salt Lake City et 1 lieutenant qui se trouve à Denver (puisque celui-ci peut se déplacer de 2 territoires). Mais rien n'empêche les Yanagi d'attaquer d'abord avec 4 soldats de Vancouver puis, en cas d'échec, avec les autres troupes.

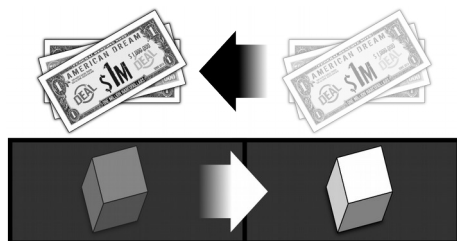
Un boss ne peut attaquer un territoire que s'il est occupé par un autre boss. Il peut néanmoins se défendre normalement lorsqu'il est attaqué.



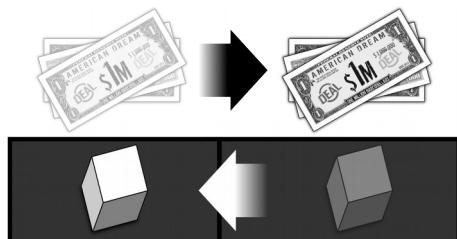
4. PHASE DE DEAL

Durant sa phase de deal un clan peut,

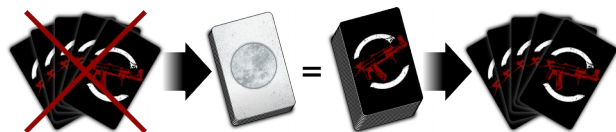
Vendre ses pions came à d'autres clans. Chaque pion peut être vendu à un clan contrôlant un territoire adjacent à celui où se trouve le pion. Si l'affaire est conclue, le pion est déplacé vers un territoire adjacent contrôlé par l'acheteur en même temps que les billets changent de main.



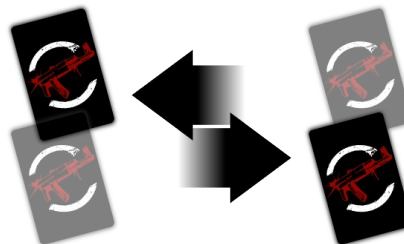
Acheter des pions came à d'autres clans. Chaque pion situé sur un territoire adjacent à un territoire que le clan contrôle peut être acheté. Si l'affaire est conclue, le pion est déplacé vers un territoire adjacent contrôlé par l'acheteur en même temps que les billets changent de main.



Défausser entièrement sa main de combat puis piocher 5 nouvelles cartes armes dans la pile. Un joueur ne peut pas défausser que certaines cartes et en garder d'autres, c'est tout ou rien.



Échanger des cartes armes avec d'autres clans. À cette occasion, les clans peuvent montrer certaines de leurs cartes armes, et à certains clans uniquement. Comme tous les clans doivent conserver 5 cartes en main à la fin de la transaction, les cartes armes doivent toujours être échangées une contre une. Néanmoins, un clan peut éventuellement consentir à un échange de cartes armes, une bonne carte contre une mauvaise par exemple, moyennant quelques narcodollars.



Une transaction n'est conclue que si les deux clans y consentent. Lors d'une vente ou d'un achat de came, si le pion ne peut être déplacé jusqu'à l'acheteur, la transaction n'est pas possible. Ce mouvement peut être effectué en plus de celui permis lors de la phase d'action. Comme en phase d'action, la came peut être déplacée en empruntant une route maritime.

Par exemple, lors de leur phase de deal les Krantifics contrôlent El Paso et les Segadores disposent de troupes sur Acapulco avec 1 pion came. Les Krantifics proposent d'acheter le pion came des Segadores pour \$1M. Ces derniers demandent plutôt \$3M. Les Krantifics offrent alors \$2M. Les Segadores acceptent, la transaction est conclue. Le pion came est déplacé de Acapulco vers El Paso en même temps que les \$2M passent des Krantifics aux Segadores.

Le prix fixé lors d'une transaction doit être un multiple de \$0,5M. Un pion came peut également être offert gracieusement à l'acheteur. Les clans ont en outre la possibilité d'acheter ou de vendre des pions came à crédit. Cependant, rien n'oblige l'acheteur à rembourser le vendeur. La transaction est donc uniquement basée sur la confiance.

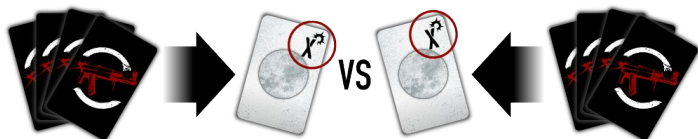
Vendre ses pions comes à crédit peut être une entreprise risquée. Toutefois, si les joueurs parviennent à s'entendre quelques tours, c'est le moyen pour eux de mettre en place une filière et d'engranger le maximum de narcodollars en un minimum de temps. Bien entendu, les meilleures relations ont une fin dans ce métier. C'est pourquoi il faut savoir protéger ses arrières...



COMBAT

Un combat est divisé en une succession de manches.

À chaque manche, les deux clans choisissent chacun une carte arme dans leur main de combat et l'abattent en même temps. On compare alors les dégâts des cartes abattues. Les troupes du clan qui a abattu la carte avec les plus faibles dégâts subissent autant de dommages que la différence entre les deux valeurs de dégâts.



Par exemple, l'Armada Socialista del Pueblo joue un hélicoptère (dégâts 8) et les N'Veleno une grenade (dégâts 5). Les troupes N'Veleno subissent 3 dommages ($8-5=3$).

Si un clan abat une carte dont la valeur de troupe nécessaire est supérieure à celle cumulée de ses troupes engagées, les dégâts de cette carte sont réduits à 0, afin de déterminer le vainqueur de la manche et les dommages infligés.



Par exemple, si les N'Veleno n'ont que 2 soldats engagés dans un combat (valeur de troupe totale 2) et abattent une kalachnikov (valeur de troupe nécessaire 3), les dégâts de la carte arme sont réduits à 0. Toutefois, s'ils disposaient d'un soldat et d'un lieutenant engagés (valeur de troupe totale 4), ils pourraient utiliser la carte normalement.

Chaque dommage subi réduit la valeur d'une troupe de 1. Lorsque sa valeur est réduite à 0, une troupe est supprimée et retirée du plateau. Un soldat est donc supprimé dès qu'il subit un dommage, un lieutenant dès qu'il en subit 3 et un boss dès qu'il en subit 6. Pour tenir compte des dommages subis par une troupe, un joueur peut, le temps du combat, la déplacer sur le compteur de valeur de troupe présent sur le plateau.



Comme les dommages subis réduisent la valeur de vos troupes, si vous avez tout juste assez de troupes pour utiliser les plus puissantes cartes de votre main, il est souvent plus prudent d'abattre en premier vos cartes ayant la valeur de troupe nécessaire la plus élevée.

Les dommages sont infligés en priorité aux soldats engagés, puis aux lieutenants, et enfin au boss. Les dommages doivent être infligés à une même troupe jusqu'à ce qu'elle soit supprimée. Les dommages excédentaires sont ensuite infligés à une autre troupe, et ainsi de suite.

Par exemple, la Maras del Diablo a 2 soldats et 2 lieutenants engagés dans un combat et subit 6 dommages. Les dommages sont en priorité attribués aux soldats : les 2 premiers dommages suppriment les 2 soldats. Puis les 3 dommages suivants sont infligés à un même lieutenant jusqu'à ce qu'il soit supprimé. Enfin, le dernier dommage est infligé au lieutenant restant qui voit sa valeur de troupe réduite à 2.

Pour déterminer si un clan a suffisamment de troupes pour utiliser une carte arme, on utilise toujours leur valeur de troupe actuelle, c'est-à-dire modifiée par les dommages subis.

Par exemple, la valeur de troupe d'un lieutenant ayant subi un dommage (valeur de troupe temporaire 2) n'est pas suffisante pour utiliser une kalachnikov (valeur de troupe nécessaire 3).

Une fois que les deux clans ont abattu les 5 cartes de leur main, ils piochent chacun une nouvelle main de 5 cartes armes, en commençant par l'attaquant. Après avoir regardé ses cartes, l'attaquant décide s'il retire ses troupes ou s'il continue le combat. Dans le premier cas, il déplace toutes ses troupes qui n'ont pas été supprimées vers un territoire adjacent qui n'est pas occupé par un autre joueur (mais pas vers une capitale). Dans le second cas, le combat reprend avec une nouvelle manche.

Le combat prend fin lorsqu'il ne reste plus sur le territoire que les troupes d'un seul clan, que ce soit parce que les troupes adverses ont toutes été supprimées ou parce qu'elles se sont retirées. Le clan restant est le vainqueur.

Une fois le combat terminé, en commençant par l'attaquant, chaque clan a le choix de défausser toutes les cartes qui lui restent pour piocher une nouvelle main de combat de 5 cartes, ou de les garder et de piocher suffisamment de cartes pour compléter sa main jusqu'à 5 cartes.

Enfin, les troupes engagées qui n'ont pas été supprimées retrouvent leur valeur de troupe initiale.

ASSASSINAT !

Lorsqu'un boss est supprimé, son clan est éliminé. Toutes ses troupes encore présentes sur le plateau sont immédiatement retirées du jeu et ses cartes défaussées.

Le clan qui a supprimé le boss récupère les narcodollars conservés dans la réserve du clan éliminé.

COMBATTRE LES CAPITALES

Lorsqu'elles ne sont pas contrôlées par un des six clans qui se disputent le trafic mondial, les capitales tombent inmanquablement sous la coupe de la pègre locale.

Si un clan déplace des troupes sur une capitale qui n'est contrôlée par aucun clan, il affronte une troupe ayant une valeur de 10. Cette troupe n'est pas représentée par un pion, mais cela ne l'empêche pas d'offrir une opposition conséquente ! Pour tenir compte des dommages subis par une capitale, un joueur peut, le temps du combat, déplacer un pion sur le compteur de valeur de troupe présent sur le plateau.

Comme l'attaquant n'affronte pas un autre clan et qu'une capitale ne dispose pas de main de combat, une carte arme est piochée à chaque manche pour la capitale, après que l'attaquant ait abattu la sienne. Le manche est alors résolu normalement en considérant la carte piochée comme si elle avait été abattue par un adversaire.



Si, au terme du combat, l'attaquant parvient à supprimer la troupe qui défend la capitale, il en prend le contrôle. Sinon, sa valeur de troupe remonte à 10 à la fin du combat.

Si une capitale est abandonnée par un clan, la pègre locale reprend rapidement ses droits. Si un clan souhaite la reprendre, il devra affronter une nouvelle troupe avec une valeur de 10.

Si vous comptez prendre une capitale inoccupée, vous avez intérêt à avoir suffisamment de troupes et de bonnes cartes armes ! En effet, des cartes très puissantes peuvent être tirées pour la capitale. De plus, les 5 premières manches ne suffisent pas toujours à vaincre sa valeur de troupe de 10, il faudra alors piocher de nouvelles cartes armes avant de continuer. Tout cela rend parfois la prise d'une capitale très hasardeuse...

ARMES SPÉCIALES

Parmi les cartes armes, 6 sont les armes spéciales des 6 clans. On peut les reconnaître à la couleur et au logo qui décorent chacune de ces cartes.



Lorsqu'un clan abat l'arme spéciale de son clan, il applique la règle correspondante inscrite sur sa carte clan. Pour les autres clans, il s'agit d'une arme normale.

Par exemple, lorsque n'importe quel clan utilise un katana, cette arme a des dégâts de 2 et une valeur de troupe nécessaire de 1. Utilisée par les Yanagi, les dégâts de l'arme passent à 7.



VICTOIRE !

La came, les troupes et les narcodollars ne suffisent pas pour prendre le contrôle du trafic mondial. Avant tout, il faut gagner du respect !

Au cours de la partie, les clans accumulent des **points de respect** de trois manières différentes : en contrôlant certains territoires, en remplissant les objectifs inscrits sur leur carte profil et en éliminant leur cible. Pour garder trace des points de respect accumulés par chaque clan, on déplace un soldat de sa couleur sur la jauge de respect présente sur le plateau.

Un clan remporte la partie dès qu'il accumule 10 points de respect. La partie s'interrompt alors immédiatement.

MODE TRUANDS

Si tous les joueurs souhaitent jouer une partie plus disputée, ils peuvent adopter le mode Truands. En mode Truands, un clan doit accumuler 15 points de respect pour l'emporter. Attention, de telles parties peuvent être beaucoup plus longues et ont souvent leur dose d'assassinats !

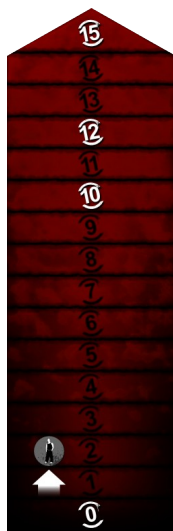
CONTRÔLER DES TERRITOIRES

Lorsqu'un clan prend le contrôle d'un territoire marqué d'un chiffre, il gagne autant de points de respect. Lorsqu'il perd le contrôle de ce territoire, il perd les points de respect correspondants. Dans le cas d'un lieutenant, les points gagnés ou perdus ne sont comptabilisés qu'une fois le déplacement du lieutenant terminé.

Par exemple, l'Armada Socialista del Pueblo déplace des troupes sur Miami. Le clan gagne donc 1 point de respect. Quelques tours plus tard, il est forcé d'abandonner Miami et perd alors 1 point de respect.

ABATTRE SA CIBLE

Si un clan supprime le boss du clan indiqué sur sa carte cible, il gagne 5 points de respect. Il doit pour cela dévoiler sa carte cible.



Si un clan a tiré la carte cible correspondant à son propre boss, il peut supprimer n'importe quel autre boss pour gagner 3 points de respect. Il doit pour cela dévoiler sa carte cible. Pour chaque boss supplémentaire supprimé, le clan gagne à nouveau 3 points de respect.

REEMPLIR SON PROFIL

La carte profil d'un clan définit la personnalité de son boss et comment il gagne le respect de ses concurrents. Certains recherchent le prestige, d'autres à conquérir le plus vaste empire, tandis que les plus vicieux multiplient les coups tordus !

Chaque carte profil indique une liste d'objectifs à remplir et un nombre de points de respect pour chacun. Lorsqu'un clan remplit un des objectifs inscrits sur sa carte profil, il gagne les points de respect correspondants.

Pour obtenir les points de respect associés à un objectif, un clan doit dévoiler sa carte profil. Il n'est jamais obligé de le faire et peut attendre d'avoir rempli plusieurs objectifs avant de dévoiler sa carte. Toutefois, ne sont comptabilisés que les objectifs actuellement remplis à ce moment là, ou durant le tour en cours. Un clan ne peut donc pas revendiquer des points de respect pour un objectif rempli lors d'un tour précédent s'il n'a pas dévoilé sa carte profil au moment opportun. Une fois sa carte profil dévoilée, un clan peut continuer de remplir les objectifs qui s'y trouvent.

Par exemple, les Yanagi ont le profil Caïd. Ils contrôlent à présent 8 territoires gris. Ils décident de dévoiler leur carte profil pour gagner les 2 points de respect correspondants à cet objectif. Dans un tour précédent, ils ont gagné un combat en attaquant avec un seul soldat, pourtant il est trop tard pour revendiquer cet objectif. Mais rien ne les empêche de le remplir plus tard.

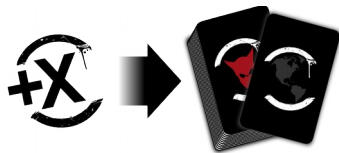
Un clan ne peut gagner qu'une fois les points de respect correspondants à un objectif. Remplir plusieurs fois le même objectif ne rapporte aucun point supplémentaire.

Les points de respect gagnés par un clan grâce à son profil ne sont jamais perdus. Il sont conservés même si les conditions idéales cessent d'être remplies.

Vous pouvez aussi bien dévoiler votre carte profil dès que vous avez rempli un objectif mineur ou, au contraire, attendre d'avoir accompli des objectifs plus rémunérateurs. En effet, dévoiler le plus tard possible son profil permet de voler la victoire au nez de vos adversaires. Mais attention, si vous attendez trop longtemps, c'est peut-être l'un d'entre eux qui raflera la victoire avant vous !

ÉVÉNEMENTS

Dès qu'un clan gagne un ou plusieurs points de respect, une **carte événement** est piochée. Une seule carte est piochée, quelque que soit le nombre de points de respect gagnés d'un seul coup. Néanmoins, deux cartes sont piochées successivement si des points de respect sont gagnés pour deux raisons différentes au même moment.



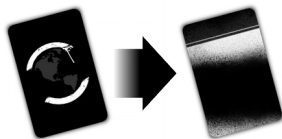
Par exemple, si les Segadores prennent Las Vegas, ils gagnent 3 points de respect, mais une seule carte événement est piochée. Toutefois, s'ils possèdent la carte profil Parrain, ils remplissent ainsi l'objectif visant à prendre une capitale et gagnent 1 point de respect supplémentaire. Comme ce 4^e point a une source différente, une 2^e carte événement est piochée.

La catégorie d'un événement -général ou de clan- détermine quand ses effets sont appliqués. Le type d'un événement -permanent ou instantané- détermine comment ses effets sont appliqués.

ÉVÉNEMENTS GÉNÉRAUX

On reconnaît un événement général au continent américain représenté au verso de la carte.

Lorsqu'un événement général est pioché, il est immédiatement révélé et ses effets appliqués.



ÉVÉNEMENTS DE CLAN

On reconnaît un événement de clan au logo de clan présent au verso de la carte.



Lorsqu'un événement de clan est pioché, il est gardé face cachée et remis au clan dont le logo se trouve au verso.

Ce dernier peut alors conserver secrètement cette carte pour la jouer plus tard. Si une carte avec le logo d'un clan absent est piochée, elle est défaussée et la carte suivante est piochée immédiatement.

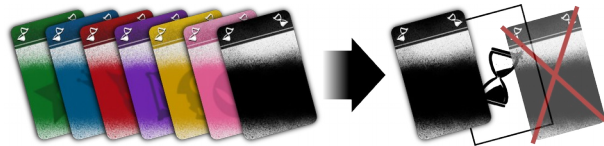
Sur le recto de chaque événement de clan se trouve le logo de la phase de jeu pendant laquelle la carte peut être jouée. La carte peut être jouée à tout moment au cours d'une de ces phases, y compris pendant la tour d'un autre clan. Si le logo est celui de la phase de combat, la carte doit être jouée au début d'une manche, juste avant que les clans abattent leur carte.

Vous pouvez conserver un événement de clan aussi longtemps que vous le désirez plutôt que de vous en servir à la première occasion. Les événements de clan ne sont pas tous aussi utiles mais certains, correctement employés, peuvent vous faire remporter la partie !

ÉVÉNEMENTS PERMANENTS

Une carte événement dont le titre est entouré de sabliers est un événement permanent.

Lorsqu'un événement permanent est pioché ou joué, cette carte est placée sur le plateau, sur l'emplacement où est représenté un sablier. Ses effets durent jusqu'à ce qu'un autre événement permanent soit pioché ou joué. La carte précédente est alors défaussée et le nouvel événement la remplace sur le plateau. Il ne peut jamais y avoir qu'un seul événement permanent en même temps sur le plateau.



Certains événements de clan sont également des événements permanents qui vous permettent de remplacer un événement actuellement sur le plateau et qui vous dérange.

ÉVÉNEMENTS INSTANTANÉS

Une carte événement dont le titre n'est pas entouré de sabliers est un événement instantané.

Lorsqu'un événement instantané est piochée ou jouée, ses effets sont aussitôt appliqués, puis la carte est défaussée.

ARMADA SOCIALISTA DEL PUEBLO

SUPERCOCA

Lors de votre phase de ressources, si votre boss se trouve sur un territoire prod, placez un pion came supplémentaire sur ce territoire.

MINE

Réduisez les dégâts de la carte adverse à 0

CARTE ADVERSE

KRANTIFIC

ORIGINAL GANGSTA

= 10

Votre boss a une valeur de troupe de 10 au lieu de 6.

HUMMER LIMO

Augmentez les dégâts de 5

MARAS DEL DIABLO

MARABUNTA

Lors de votre phase de ressources placez un soldat supplémentaire sur le territoire où se trouve votre boss.

BULLDOZER

Les dégâts sont égaux à la valeur totale de vos troupes engagées

N'VELENO

MANO NERA

Lors de votre phase de ressources, doublez les narcodollars rapportés par le territoire conso où se trouve votre boss, mais pas ceux générés par l'écoulement de pions came.

SILENCIEUX

Augmentez les dégâts de 5

SEGADORES

GUNRUNNER

Lors de votre phase de deal, plutôt que de défausser entièrement votre main de combat, vous pouvez défausser n'importe quel nombre de cartes armes pour en piocher autant.

VOITURE PIÉGÉE

La valeur de troupe nécessaire passe à 1

YANAGI

NINKYO DANTAI

Lorsque vous attaquez un territoire adjacent à celui sur lequel se trouve votre boss, augmentez de 1 les dégâts des cartes armes que vous abattez.

KATANA

Augmentez les dégâts de 5